

## **Compte rendu du Jeu de rôle Naheulbeuk :** **« Le glacier de Mliuej » (mission créée)**

Le groupe d'aventuriers :

**Ce groupe d'aventuriers a déjà accompli une mission (elle aussi créée) qui mettait en scène un petit village totalement détruit par des nécromants et aujourd'hui rayé de la carte...**

**Larwik Omar :** Nécromancien humain de niveau 2

Pseudo-chef du groupe, prend les décisions.

Sorcier assez sensé et doté d'un charisme euh... banal et surtout très pauvre.

Une sorte de « paysan-nécromancien » pourtant doté d'une chance exceptionnelle : il foire rarement ses sorts et frôle toujours la mort sans jamais y passer (en prenant en compte le fait qu'il n'a aucun point de destin...). C'est lui qui fouille les cadavres (dieu qu'il aime ça) et cela lui rapporte, car c'est bien sur un cadavre qu'il a trouvé sa seule richesse : une robe de Blizzard.

**Grümlik :** Nain Paladin d'Adathie de niveau 2

Le bourrin du groupe.

Doté d'une bonne force et d'un bagou convaincant (mais pas toujours), Grümlik est un fier représentant de race, aimant la bière, la baston, insulter le demi-elfe du groupe (qui lui rend bien d'ailleurs) et surtout l'OR ! En effet, il est très riche et possède un équipement plus que correct. Sa rage de combattre lui confère pas mal de chance de porter des coups critiques, mais pour ce qui est de la dextérité et de la finesse, c'est un gros nul, qui s'est auto-attribué des capacités de forgerons, extrêmement discutables...

Il a choisit de servir Adathie plus pour les merguez que pour la justice.

(Il est aussi très doué pour provoquer le Grand vilain MJ débutant que je suis...)

**Hywel :** Demi-Elfe Assassin de niveau 2

Assassin peu convaincant et archer plus que minable.

C'est un assassin vraiment débutant, pas très discret et en plus maladroit. Il est pourtant ambidextre et archer (ouaïe aïe aïe) mais heureusement, il projette plus de coups et de flèches dans le vide que dans ses petits camarades.

Il est à moitié humain, donc beaucoup moins ignorant et arrogant qu'un elfe, mais aussi à moitié elfe (logique...) lorsqu'il s'agit d'insulter ou de frapper le nain. Sa lâcheté chronique explique le fait qu'il est le moins expérimenté du groupe.

**Sans oublier le MJ débutant (moi !)**

Résumé des événements antérieurs à l'aventure :

Après avoir quitté l'ex-village en ruine de Doldor (à l'Ouest), nos aventuriers traversent le bois de Glandorn, un voyage sans histoire, et arrivent à Mliuej pour

se ravitailler et vendre des babioles. Après une bonne nuit de sommeil et une matinée forte en shopping, le groupe, s'apprêtant à partir, est interpellé par un nain qui répond au nom de Brumük.

L'aventure (c'est l'aventure !, euh... bref) :

Donc l'équipe est interpellée par Brumük, qui vous demande de l'aider à débarrasser l'entrée de la mine de l'emprise d'une bande de gobelins menés par un chaman orc ivre mort. « C'est une quête facile ! », s'exclame alors le groupe, loin de savoir ce qui se trame dans le coin... Nos aventuriers partent alors dans la montagne, pour la plus grande joie du nain. Ce fût un voyage sans intérêt de 4 km d'ascension, pour arriver à un petit village minier, se résumant en quelques mesures et une taverne, pour ravitailler les mineurs en boisson.

Le groupe est alors de nouveau interpellé par un nain (c'est sur que l'on va tomber sur des elfes ici...) nommé Grüdol. Ce dernier les avertis que la bande de l'orc à pris en otage des mineurs désarmés. Il ajoute que « C'est pas que je suis une tapette, mais bon, j'ai pas envie d'y aller... ».

Donc nos aventuriers avertis partent vers l'excavation minière et aperçoivent à mi-chemin une cahute avec un vieux qui coupe du bois. « Bonjour mon brave » annonce Larwik Omar, au vieillard, qui, trouvant ce groupe sympathique (au premier coup d'œil) leur propose d'aller chasser le sanglier pour son repas du soir, nos aventuriers, enfin, après avoir un peu violemment convaincu Grümlik, décident d'aller poutrer du sanglier. Ils arrivent en vue d'un groupe, qu'Hywel tente d'approcher discrètement pour les attaquer par surprise. Il trébuche lamentablement sur une racine à 10 mètres du groupe et se fait charger par ces cochons belliqueux. Ses deux compagnons arrivent et tuent le groupe de sanglier, constatant qu'il y en aurait largement assez pour le dîner du vieux.

Or, lorsqu'ils retournent vers la cabane du vieux, ils tombent nez à nez avec un autre sanglier, qui s'avère être le mâle dominant du groupe décimé, qui semble extrêmement vindicatif. Après s'être pris un coup de hache magistral mais pas fatal du nain, le porc furieux chargea violemment le nécromancien, lequel perdit connaissance. Le nain et le demi-elfe l'achevèrent peu après (le sanglier, pas le magicien...). Ils transportèrent piteusement le produit de la chasse ainsi que leur compagnon inconscient à la cabane du vieux chasseur, où ils restèrent toute une nuit, le temps de soigner le mage et de se reposer (après bien sûr, un festin de sanglier).

Le lendemain, nos compagnons frais comme des gardons, partirent cette fois pour de bon, vers l'excavation. En chemin ils tombèrent sur un coyote, lequel, tomba lui-même sous les coups du nain qui le castra avant de l'achever.

Arrivés à leur destination, notre compagnie, bien caché derrière la lourde porte en fer (fleur de l'architecture naine) qui symbolisait l'entrée dans la mine (pour les cerveaux lents mine=excavation). Et c'est à ce moment là que le groupe décida d'utiliser la ruse ! Après un glyphe de Kundar parfaitement réussie du nécromancien, le groupe recula et le nain lança un irrésistible fumet

de barbecue d'Adathie, grâce auquel les dix gobelins périrent d'un coup, piégés dans la lave et leur chef le chaman orc bien amoché. Dans le feu de l'action, Hywel décocha une flèche qui ne rata mystérieusement pas sa cible et acheva l'orc.

Mission accomplie me direz vous ? Eh bien on, car après leur exploit et la libération des mineurs prisonniers, l'un d'entre eux, un certain Brakim, leur demanda encore de l'aide. Grümlik, qui en avait assez d'être pris pour le SAMU social, exigea une récompense supplémentaire de la part de l'autre nain si ils acceptaient cette mission. Malheureusement, il y a toujours plus radin que soit, et son vœu ne fut pas exaucé et pour couronner le tout s'est fait maravé par le demi-elfe et fut contraint d'accepter la requête de Brakim, lequel leurs expliqua qu'il y avait une drôle de tour non loin de l'entrée de la mine, dont une odeur pestilentielle s'échappait et arrivait jusqu'aux galeries, rendant le travail insupportable, impossible même, les représentants syndicalistes ayant appelé à une grève générale, entravant ainsi la poursuite de l'activité minière et laissant la mine sans entretien, et du coup désormais parsemée d'ogres attirés par l'odeur. Du coup, le groupe ressortit de la mine et arriva devant la tour puante (comme le nain constata le demi-elfe). Après une analyse rapide et magique de Larwik, on arriva à la conclusion qu'une liche hantait cette tour (Une analyse de la décoration extérieure nous aurait amené à la même conclusion).

Arrive le moment où les aventuriers pénètrent dans la tour et tombent sur la liche, occupée à des rites occultes. La « discrétion » de notre équipe fait que la liche les repère et lance un sort qui a pour effet de faire sortir 5 squelettes de la terre. Après un coup critique du nain et un sort magnifique du nécromancien qui a pour effet de faire tomber un pan du mur de la tour, tout les squelettes sont tués (si j'ose dire). Voilà donc notre groupe contre la liche, qui ne fit long feu, car le nain lui coupa une jambe et le demi-elfe l'acheva d'un coup de dague bien placée. Notons aussi, qu'au même moment, le magicien fut indisponible, s'étant planté une flèche d'acide dans la jambe et souffrant le martyr.

La mort de la liche stoppa l'odeur pestilentielle de la tour.

Notre groupe, décida de se reposer à la tour, compte tenu de l'état déplorable du mage (qui fouilla tout de même la liche pour trouver finalement un flacon vide...).

Plus tard, notre groupe retourne voir Brakim le mineur qui leur annonce qu'il n'a pas de quoi les payer, dans sa grande crédulité, le demi-elfe propose de s'en aller quand même, ce n'est pas le cas du nain, qui, en menaçant l'autre nain, arrive à lui estoquer 50 pièces d'or pour le groupe entier.

En avançant vers la sortie, notre compagnie tombe sur une femme naine (c'est rare) en pleurs (encore plus rare !), et comme ils sont sympa, ils décident de lui demander ce qui ne va pas. La raison de son chagrin est en fait la disparition de son fils dans la mine, et en cette période de trouble, c'est pas vraiment cool.

C'est ainsi que notre groupe est à nouveau détourné de son parcours initial et rentre dans la mine même, pour chercher le gamin. Dans la pénombre de la

mine, le groupe rencontre un ogre furieux, car il n'y a plus la bonne odeur de liche, qui les attaque, du coup.

Le combat fut assez long et l'ogre frappa plusieurs fois le nain, le demi-elfe aussi d'ailleurs car une de ses flèche alla se planter dans son dos.

Le nain cassa malencontreusement sa hache sur la peau dure de l'ogre.

Une flèche d'acide du nécromancien mis fin à la vie de cet ogre peu sympathique.

Le nain essaya ensuite de réparer son arme, un échec cuisant.

Donc du coup, à la place, il prie Adathie, comme ça, c'est fait.

Après cet arrêt, notre groupe, en avançant dans la mine, tomba sur un gobelin, et comme personne ne parlait gobelin, ils lui maravèrent la tête.

Puis, ils trouvèrent enfin le gamin, sur un surplomb inaccessible. Ce dernier leur proposa de lui trouver un cristal et seulement après il se laisserait descendre (y'a pas de petit profit, quand on est un nain, on négocie même son propre sauvetage). Le groupe énervé fut bien obligé de plier au chantage du petit merd..., du gamin et partit dans la mine en quête des cristaux, guidés par l'instinct du trésor du nain.

Malheureusement, le groupe se retrouve en face d'une liche (encore !), sûrement à la recherche de sa collègue, ou de je ne sais quoi.

Celle-ci va se faire tuée directement par le nain, qui va lui sauter dessus et lui arracher violemment la tête, source de sa sombre magie.

Peu après, ils trouvèrent un amas de cristaux et retournèrent voir l'enfant nain, qui se laissa glisser jusqu'au sol.

Ils le ramenèrent à sa mère, après un petit voyage sans autre histoire qu'un ogre décimé par une flèche du demi-elfe.

Malheureusement pour eux, le passage vers la sortie est bloqué par un escadron de gardes nains, commandés par un certain Audrik.

Ce dernier pourchasse un dragon des cimes qui s'est égaré dans la mine depuis une semaine. Il demande de l'aide au groupe, qui est bien obligé d'accepter, et leur propose le repos dans le camp militaire après cette quête.

Les voilà donc en quête du dragon.

Lors de leur chemin ils rencontrent entre autres, une tarentule des cavernes et quelques squelettes, ce qui permet à Larwik Omar de gagner son niveau 3 et ainsi de comprendre le langage des monstres.

Après ce combat, le nain réussit enfin à réparer sa hache.

Et les voilà face au dragon, et après un combat acharné ou le mage perdit de nombreux points de vie, Grümlik (encore lui...) réussit à l'abattre d'un coup de hache à la tête, ce qui lui permit de monter au niveau 3.

Nos braves guerriers se retrouvèrent donc au poste militaire de la ville minière pour profiter d'un repos bien mérité...

**A SUIVRE...**

